

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

School of Computer Science
Skripsi Sarjana Komputer
Semester Ganjil Tahun 2011/2012

Perancangan *Game* 3D “DIATEROSE”

Teguh Hadi Wijaya	1200980412
Lourenzia Imaniar Prahmawaty	1200981213
Bradita Sulistianingdyar	1200981541

07 PAT / Kelompok 8

Abstrak

Tujuan dari pembuatan *game* ini adalah untuk menganalisis dan merancang *game* DIATEROSE sebagai *game* PC menggunakan unity 3D. *Game* yang berbasis 3D ini dikemas agar dapat melatih ketelitian, ketangkasan dan pengetahuan umum secara menarik bagi pemain. Ekplorasi yang ada dalam *game* ini membuat pemain melatih daya ingat. **Metodologi** yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode analisis dan metode perancangan. Pada metode analisis dilakukan beberapa tahap penelitian yaitu studi pustaka, metode pengumpulan data melalui kuesioner kepada calon pengguna, serta analisis *game* sejenis. Sedangkan metode perancangan meliputi perancangan lingkungan, objek 3D dan karakter, perancangan interaksi *game*, perancangan layar tampilan dan menu, serta implementasi. **Hasil yang dicapai** adalah *game* 3D DIATEROSE dengan *genre adventure*. **Simpulan** yang didapat dari analisis dan perancangan aplikasi ini adalah *game* DIATEROSE berhasil memberikan alternatif hiburan serta mendorong keinginan *user* untuk belajar membuat *game* 3D.

Kata Kunci : *Game*, 3D, DIATEROSE, Multimedia, Interaktif